

LAPORAN KEGIATAN GENERASI TERAMPIL 2026

Peningkatan Keterampilan Digital, Abad ke-21, dan Kewirausahaan bagi Remaja di Jawa Timur

1. Pendahuluan

Program **Improvement of Digital Skills for Adolescents Involving Female Students and Children with Disabilities in Formal and Non-formal Schools** merupakan inisiatif kolaboratif untuk meningkatkan kapasitas remaja, khususnya remaja perempuan dan anak penyandang disabilitas, melalui penguatan keterampilan abad ke-21, keterampilan digital, dan kewirausahaan. Program dilaksanakan dengan pendekatan inklusif yang mengintegrasikan prinsip **Gender Equality, Disability, and Social Inclusion (GEDSI)** dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Program

Program bertujuan untuk:

- Meningkatkan keterampilan abad ke-21 peserta didik.
 - Mengembangkan kompetensi digital dan literasi teknologi.
 - Menumbuhkan jiwa kewirausahaan remaja.
 - Mendorong pembelajaran yang inklusif melalui pendekatan GEDSI.
 - Memperkuat kesiapan kerja (employability skills).
 - Mendorong partisipasi aktif remaja dalam menghasilkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan mereka.
-

3. Hasil Program (Program Outputs)

Output 1

Penguatan Kapasitas Pemerintah Provinsi Jawa Timur

Hasil yang Dicapai

- Penyusunan dan revisi Panduan GEDSI.
- Pengembangan modul pembelajaran untuk pendidikan nonformal dan madrasah.
- Penyusunan pedoman pembelajaran abad ke-21.
- Pelatihan peningkatan kapasitas guru, mentor, dan fasilitator.
- Pengembangan instrumen asesmen keterampilan abad ke-21 dan keterampilan digital.

Aktivitas

- Workshop revisi Panduan GEDSI
 - Pengembangan modul pembelajaran
 - Penyusunan perangkat asesmen
 - Pelatihan guru
 - Penyusunan instrumen monitoring dan evaluasi
-

Output 2

Desain Program Berbasis Kebutuhan Remaja

Program dirancang berdasarkan kebutuhan nyata remaja melalui konsultasi dengan sekolah, guru, dan peserta didik.

Kegiatan

- Konsultasi awal bersama guru
- Focus Group Discussion
- Konsultasi dengan remaja perempuan
- Pre-test
- Midline Discussion
- Post-test
- Survey kepuasan peserta

Target

- Meningkatkan partisipasi remaja
 - Memastikan program sesuai kebutuhan peserta
 - Mengukur tingkat kepuasan pelaksanaan program.
-

Output 3

Peningkatan Kompetensi Remaja

Program ini menghasilkan peningkatan kompetensi peserta dalam:

- Keterampilan Abad ke-21
- Digital Skills
- Artificial Intelligence (AI)
- Coding

- Green Skills
- Entrepreneurship
- Career Development

Aktivitas

- Implementasi Program Generasi Terampil
- Hackathon Game
- Mentoring pengembangan ide
- Career Guidance
- Final Survey

Hasil yang Diharapkan

Peserta mampu:

- meningkatkan rasa percaya diri,
 - meningkatkan kemampuan pemecahan masalah,
 - menghasilkan solusi digital,
 - menghasilkan solusi non-digital,
 - memahami peluang karier masa depan.
-

Output 4

Penguatan Ekosistem Pendukung

Program juga memperkuat lingkungan yang mendukung pembelajaran melalui:

- Focus Group Discussion
- Penyusunan Guideline Learning 21st Century Skills
- Bootcamp
- Presentation Day
- Advokasi kebijakan

Tujuannya adalah memperkuat kolaborasi antara:

- Pemerintah
 - Sekolah
 - Dunia usaha
 - Industri
 - Masyarakat.
-

Output 5

Dokumentasi Program

Kegiatan dokumentasi meliputi:

- Dokumentasi foto
- Dokumentasi video
- Penyusunan laporan
- Dokumentasi praktik baik (Best Practices)
- Materi publikasi

Dokumentasi digunakan sebagai media:

- Advokasi
 - Replikasi program
 - Diseminasi hasil
 - Keberlanjutan program.
-

Output 6

Manajemen Program

Manajemen program dilaksanakan oleh tim yang terdiri atas:

- Program Director
- IT & Media Coordinator
- Curriculum Coordinator
- General Affairs Coordinator
- Officers

Tim bertugas memastikan program berjalan secara efektif, efisien, dan sesuai target.

4. Jadwal Pelaksanaan

Bulan	Kegiatan
Bulan 1	Revisi Panduan GEDSI, konsultasi awal
Bulan 2	Pengembangan modul, pelatihan guru
Bulan 3	Revisi perangkat asesmen, implementasi program

Bulan	Kegiatan
Bulan 4	Monitoring dan evaluasi tengah program
Bulan 5–6	Implementasi pembelajaran, mentoring
Bulan 7	Career Guidance, FGD Guideline
Bulan 8	Endline Survey
Bulan 9	Bootcamp dan Presentation Day
Bulan 10	Dokumentasi dan penyusunan laporan

5. Ringkasan Anggaran

Komponen	Nilai
Kontribusi Mitra	Rp516.000.000
Kontribusi UNICEF	Rp1.120.000.000
Total Program	Rp1.636.000.000

6. Dampak Program

Program memberikan manfaat strategis berupa:

- meningkatnya kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran abad ke-21;
 - tersedianya modul pembelajaran yang responsif terhadap gender, disabilitas, dan inklusi sosial;
 - meningkatnya kompetensi digital, AI, coding, dan kewirausahaan peserta didik;
 - lahirnya solusi inovatif melalui hackathon dan mentoring;
 - meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah;
 - tersedianya panduan implementasi keterampilan abad ke-21 di Jawa Timur; dan
 - menguatnya kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dunia usaha, industri, dan UNICEF.
-

7. Kesimpulan

Program **Improvement of Digital Skills for Adolescents** merupakan inisiatif yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui penguatan **keterampilan abad ke-21, keterampilan digital, kewirausahaan, serta penerapan prinsip GEDSI**. Melalui pengembangan kurikulum, pelatihan guru, implementasi pembelajaran, mentoring, bootcamp, hingga dokumentasi dan advokasi, program ini membangun ekosistem pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan bagi remaja di Jawa Timur. Dengan total anggaran **Rp1.636.000.000**,

program diharapkan menghasilkan dampak jangka panjang berupa peningkatan kesiapan belajar, kesiapan kerja, dan partisipasi aktif remaja dalam pembangunan sosial dan ekonomi.